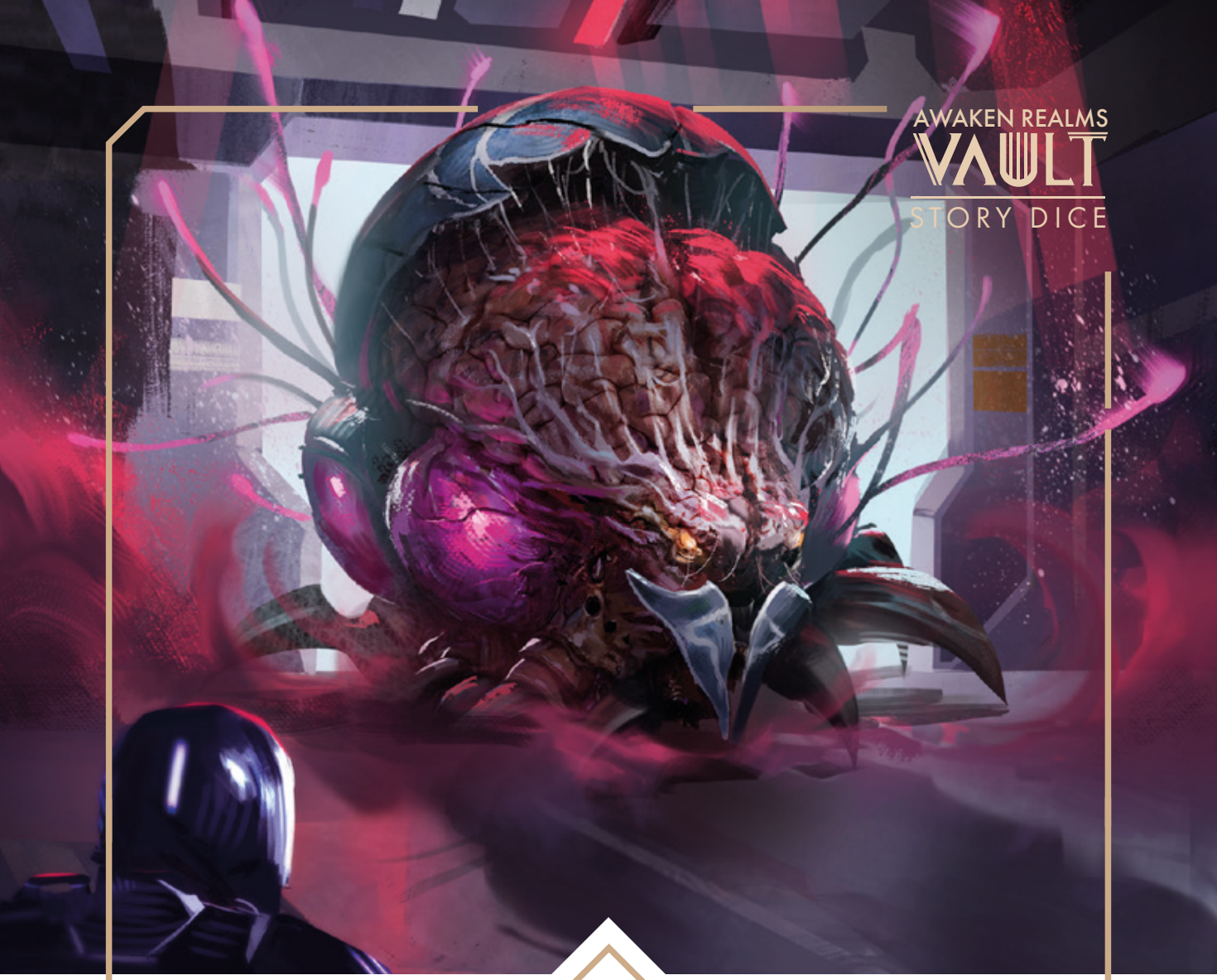
AWAKEN REALMS
VAULT
STORY DICE

Zasady alternatywnej K10

W trakcie Testu z Akcji karty Niebezpieczeństwa, w kroku „Zmodyfikuj wynik”, możesz odrzucić 1 kartę Sekcji, żeby rzucić alternatywną K10:

- 0-1: Dodaj do Puli Rzutu.
- 2-3: Dodaj do Puli Rzutu albo , żeby zamiast tego dodać .
- 4-7: Dodaj do Puli Rzutu.
- 8-9: Dodaj + do Puli Rzutu.

Możesz odrzucić 1 dodatkową kartę Sekcji lub więcej żeby przerzucić alternatywną K10 raz za każdą odrzuconą kartę. Żaden efekt nie może wpłynąć na alternatywną K10 poza efektami opisanymi na tej karcie. Ikony dodawane w efekcie rzutu alternatywnej K10 nie mogą być usunięte w żaden sposób z Puli Rzutu.



Zasady alternatywnej kości Zagrożenia

Kiedy rzucasz kością Zagrożenia w trakcie Testu, rozpatrz jeden z poniższych efektów:

- Pusta ścianka: + +
- : Odśwież 1.
- : Odśwież 2.
- : Odśwież 3.